

L'adaptation C&S

des modules AMJ

L'association AMJ¹ a publié au début des années 80 des scénarios et campagnes avec un système de jeu maison générique qui était calqué sur les règles de AD&D. À son actif, on pourra citer 4 mini aventures (Testament, la tour de Pergame, L'enfant Perdu et La rançon) et 3 campagnes (La baronnie de Morth, Mission à Miège et Terres Extérieures I) dont une jamais publiée (Un dragon parmi les hommes).

De la religion

Le panthéon à AD&D est très éclectique pour ne pas dire bigarré, contrairement à C&S qui se base sur une Europe médiévale où religions catholique et celtique prédominent.

Le choix a été fait d'associer les prêtres de Heimdall au culte catholique et ceux de Sif et Hadès, respectivement aux cultes païens de Dagda et de Lugh.

Des unités

Les règles de C&S n'utilisent pas le système métrique (apparu en France à la révolution) mais les anciennes unités en vigueur au moyen-âge.

Outre le yard, le pied et le pouce qui sont bien connus (?), nous avons utilisé la lieue Parisienne (1 lieue \approx 4 km), le furlong (1 furlong \approx 200 m) et le dragon (1dr \approx 1 pound, soit 450 g).

Cependant, pour plus de commodité, nous avons gardé dans le texte les mesures du système international.

De la monnaie

Le monde de AD&D est un univers où l'or abonde. À tel point que le système d'expérience est basé en partie sur l'équivalence 1 po (pièce d'or) = 1 point d'expérience.

La démarche des auteurs de C&S est différente dans le sens où ils voulaient éviter de voir les joueurs se transformer en pilliers de trésors au détriment du « role play ». De plus, s'étant inspirés de la France du XIIe siècle, le niveau de richesse y est beaucoup plus bas.

Ainsi, nous avons décalé le système monétaire de la façon suivante :

- 1 po à AD&D équivaut à 1 pa (pièce d'argent ou denier) à C&S.
- 1 pa équivaut à 1 pc (pièce de cuivre ou sou).

La pièce d'or (appelée livre ou Louis d'or) n'a cependant pas disparu mais devient mécaniquement beaucoup plus rare.

La conséquence, en plus du rôle particulier des magiciens et des écoles de magie dans C&S, a fait que le nombre d'objets magiques a été revu à la baisse, voire que certains items magiques ont disparus des scénarios originaux.

1 Auteurs et Maîtres de Jeu

De la mécanique de jeu

Afin de coller à l'univers médiéval historique, certains noms ont été changés. Par exemple, maire est devenu bailli même si la fonction de maire apparaît dès le IXe siècle. Cependant, les droits et devoirs d'un bailli se rapportent plus au droit féodal comparables aux missi dominici institués par Charlemagne.

De même, nous avons utilisé le terme ecclésiastique à la place de cleric (mauvaise traduction utilisée de façon systématique depuis l'introduction du jdr en France).

Nous avons également repris le terme niveau au lieu de maîtrise qui avait été utilisé par Efgé² dans le système générique de l'AMJ pour ne pas être accusé de plagiat par la firme TSR³. Le niveau de certains PNJ⁴ ont été légèrement augmenté pour qu'une cohérence soit respectée en le prix de leur armure (cotte de mailles par exemple) et leur expérience dans un monde où la production de richesses est plus basse (cf discussion précédente).

Enfin, nous avons gardé l'orthographe anglo-saxonne « orc » au lieu de « orque » qui nous déplaît et rappelle plus l'orque épaulard.

De la géographie

Bien que la campagne des Terres Extérieures aient été écrite indépendamment des premiers scénarios AMJ, il nous a paru nécessaire de pouvoir les utiliser dans un même cadre de campagne.

Pour cela, vous pouvez placer Miège, Mohrt et Lhoffe (où se situe la tour de Pergame) sur la carte ci-dessous avec quelques légères modifications :

- Mohrt devient Miège
- Pergame devient Miège (!)



Utilisez ensuite les cartes locales parues dans chaque modules.

² Aka François Gensburger

³ Tactical Studies Rules, société américaine à avoir publié le premier jeu de rôle, Donjons et Dragons

⁴ Personnage Non Joueur